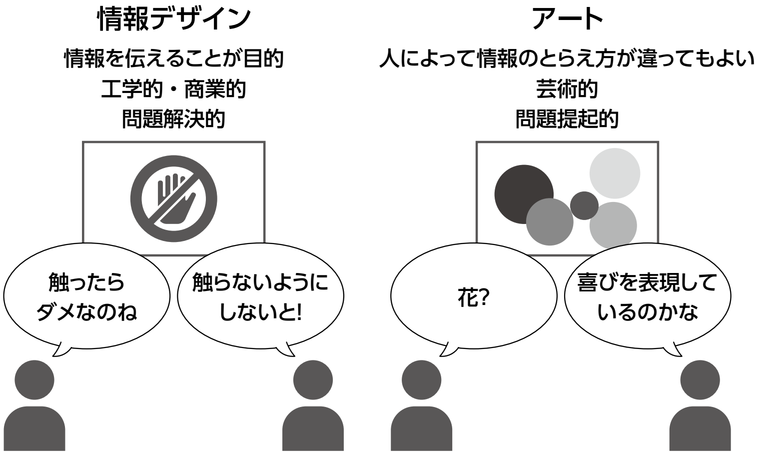
第4講 情報デザイン
PART1 情報デザイン

目標
- デザインとは何か，なぜ情報科で学ぶのかを理解する。
- 表現の情報デザインの手法（抽象化・可視化・構造化）を理解し，情報を適切にデザインできるようになる。

Chapter1 情報デザイン

デザインとは何か

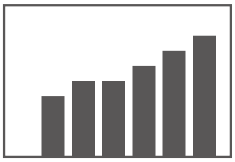
〔① 〕：目的のために，色や形，構造や機能などの計画をすること。デザインは商業的・工業的，問題解決的な意味合いが強く，芸術的，問題提起的な〔② 〕とは異なる。



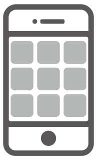
〔③ 〕：効果的なコミュニケーションや問題解決のために情報を整理し，分かりやすく伝えることを目的としたデザイン。情報デザインには〔④ 〕・〔⑤ 〕・〔⑥ 〕の３つの側面がある。

ここが POINT

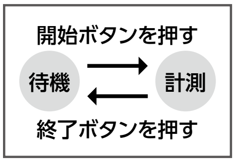
この PART では，表現のデザインについて扱う（機能・論理のデザインは別 PART）。



表現
分かりやすい表現で
伝える



機能
アプリのボタンなどの
操作性を高める

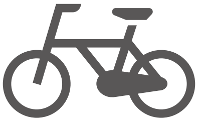


論理
状態遷移の流れなどを
整理する

「表現」の情報デザイン

表現のデザイン手法には，例えば次の 3 つがあげられる。

〔⑦　　　　　　　〕：大量の情報から大事なところだけ抜き出すこと。



ピクトグラム
（自転車）

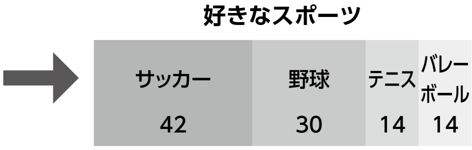
ピクトグラム
（トイレ）

アイコン
（カメラアプリ）

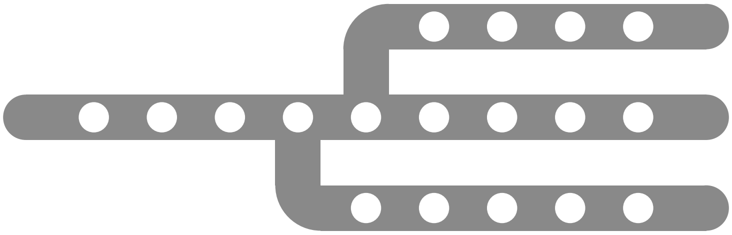
〔⑧　　　　　　　〕：情報を視覚的に表現すること。

グラフ

好きなスポーツ	（人）
サッカー	42
野球	30
テニス	14
バレーボール	14

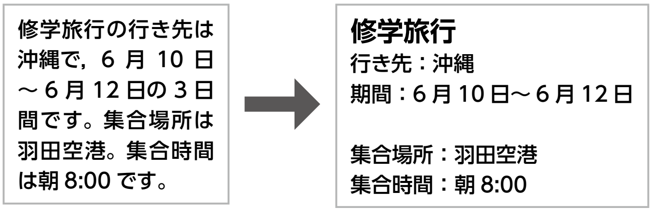


路線図

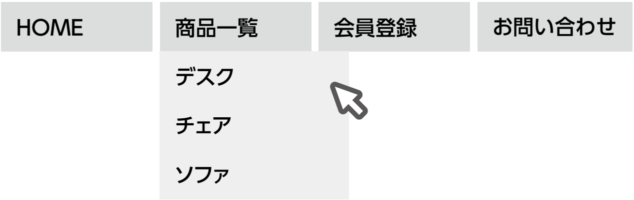


〔⑨　　　　　　〕：要素どうしの関係性を分かりやすく整理，結び付けること。

文書の構造化



Webサイトの階層メニュー



まとめ

- 情報を整理し，分かりやすく伝えることが情報デザインの役割である。
- 情報デザインには「**表現**」・「**機能**」・「**論理**」の３つの側面がある。
- 表現には **「抽象化」・「可視化」・「構造化」** の３つの手法がある。

＜MEMO＞

Chapter2　実践問題

問 1　身近な場所（例えば，図書館など）で情報デザインが用いられている例を，抽象化・可視化・構造化の観点から 1 つずつあげてみよう。

問 2　「抽象化」「可視化」「構造化」の観点で, 次の情報から「地域の方への案内文書」を作成しなさい。

> R 高校学園祭のお知らせ　20XX 年 9 月 10 日
> 本校では，10/1(土),2(日),3(月) の 9:00 ～ 15:00 で学園祭を開催致します。10/1(土) は体育館 , 10/2(日),3(月) は各教室で実施します。実施内容は ,10/1(土) が式典・合唱の部 , 10/2(日),3(月) が催しの部です。催しの部では展示・物販・アトラクションなどを行います。参加には , 受付が必要です。来場の際は , 会場へ移動する前に , 必ず受付を通過して下さい。受付は , 本校テニスコートに設置したテントで行います。受付は 8:30 から開始します。毎年 , 自転車で来校される方が多くいます。自転車置き場を , 校舎・グラウンド西側 , 体育館北側に臨時で設けます。グラウンドには自転車を置かないで下さい。皆様のご参加をお待ちしております。
>
> R 高校　生徒会長　○○○○

＜MEMO＞

第4講　PART1　確認問題

問 1　情報デザインの目的として最も適切なものを，次の①～④のうちから選びなさい。

①　色や形，構造や機能を芸術的に見せること

②　写真上で綺麗にかつ見栄えがよく見えること

③　情報を整理して相手に分かりやすく伝えること

④　理想と現実のギャップを埋めること

問 2　情報デザインの手法における「抽象化」の説明として最も適切なものを，次の①～④のうちから選びなさい。

①　現実の事柄や現象などを実際にはっきりとした形にすること

②　情報を視覚的にわかりやすく表現すること

③　大量の情報から大事なところだけ抜き出すこと

④　要素どうしの関係性を分かりやすく整理，結び付けること

問 3　情報デザインの手法における「可視化」の例として最も適切なものを，次の①～④のうちから選びなさい。

①　Web ページのレイアウトを視線誘導を考慮したものにする

②　撮影禁止を表すために，カメラに「×」マークを付けたピクトグラムを作成する

③　表形式のデータを円グラフにする

④　フォントや文字の大きさを工夫して読みやすくする

問 4　情報デザインの手法における「構造化」の例として最も適切なものを，次の①～④のうちから選びなさい。

①　握力が弱い人でも切れるようなハサミを開発する

②　イラストを多く使った文書にすることで，親しみやすさを出す

③　見分けにくい色を使わないように工夫する

④　複数の事柄について述べている文章を，箇条書きを使ってわかりやすくする

第４講　情報デザイン

PART1　情報デザイン

問１　省略

問２　省略

PART2　機能と論理のデザイン

問１　（1）省略　（2）省略　（3）省略

PART3　バリアフリーとユニバーサルデザイン

問１　省略

問２　省略

PART4　【発展】Webページと情報デザイン

問１　省略

第 4 講　PART1　確認問題　解答

問 1　③

解説：

効果的なコミュニケーションや問題解決のために情報を整理し，分かりやすく伝えることを目的としたデザインを情報デザインという。したがって正解は③である。

なお，①はアート，②いわゆる「SNS 映え」と呼ばれるもの，④は問題解決の説明である。

問 2　③

解説：

情報デザインの手法における「抽象化」とは，大量の情報から大事なところだけ抜き出すことである。したがって正解は③である。

なお, ①は具体化, ②は可視化, ④は構造化の説明である。

問 3　③

解説：

情報を視覚的に表現すること可視化という。可視化の手法を使うと，対象のデータの特徴や傾向が，把握できるようになる。例えば，表形式のデータを円グラフにすると，表形式の状態では見えてこなかった，データの特徴や傾向がわかるようになる。したがって正解は③である。

問 4　④

解説：

要素どうしの関係性を分かりやすく整理，結び付けること構造化という。

例えば，複数の事柄について述べている文章を，箇条書きにすると，事柄どうしの関係性を分かりやすくすることができる。したがって正解は④である。